

TV Mehrhoog 1964 e.V.



TV Mehrhoog

Schachabteilung

2. Mehrhooger Tandem-Nacht

Hallo liebe Schachkollegen,

hiermit lädt die Schachabteilung des TV Mehrhoog alle Tandem-Fans zur zweiten Mehrhooger Tandem-Nacht

am: **24. Mai 2005**
von/bis: **20:00 Uhr – offen**
Ort: **Hogenbuschhalle in 46499 Hamminkeln-Mehrhoog**

ein incl. Mitternachtsimbiß.

Anmeldung unter Tel.-Nr. **0170/9219788**: Je Verein ein festes Tandem-Team bis zum 20. Mai. Ich bitte in jedem Fall um Rückmeldung, um gegebenenfalls mehreren Mannschaften eines Vereins Interesse die Möglichkeit zur Teilnahme zu geben, da eventuell andere Vereine keine Mannschaften stellen.

Spielmodus: Jede Mannschaft gegen jede Mannschaft.

Partiengesamtzeit: 20 Minuten (je 2 x 10 Minuten)

Startgeld: 5,- €/Spieler; Das gesamte Startgeld wird an die Gewinner wie folgt wieder ausgezahlt:

Platz 1: 40 %
Platz 2: 25 %
Platz 3: 15 %
Platz 4: 10 %
Platz 5: 10 %

Mit freundlichen Grüßen

Gez. Volker Drewski

Infos unter www.tv-mehrhoog.de

Rückantwort:

Schachverein

.....
.....
.....

An

TV Mehrhoog 1964 e.V.



Volker Drewski
Imhoffweg 5

46499 Hamminkeln

wir nehmen

teil

nicht teil.

zusätzlich interessierte:

Mit freundlichen Grüßen

Tandem-Regeln

Zusammengestellt von Volker Drewski, März 2005

1. Wettkampf

Eine Mannschaft besteht aus 2 Spielern, von denen einer Weiß und der andere Schwarz hat. Figuren, die von einem Spieler geschlagen werden, können von seinem Partner auf ein freies Feld eingesetzt werden – das Einsetzen einer Figur gilt als Zug. Die eingesetzte Figur darf weder Schach bieten noch Matt setzen. Ein Wettkampf ist beendet, wenn beide Partien regelkonform beendet wurden.

2. Spielzeit

Jeder Spieler erhält 10 Minuten Bedenkzeit. Die Uhren werden an den Außenseiten der Bretter aufgestellt, so dass alle Spieler beide Uhren sehen können. Die Uhren dürfen während des Wettkampfs nicht bewegt werden. Dieselbe Hand (nicht die Figur!) die zieht, muss die Uhr drücken. Die Uhr muss sofort nach dem Zug bedient werden, ansonsten darf der Gegner mit der Ausführung seines nächsten Zuges beginnen. Wird die Uhr mit der Figur statt mit der Hand gedrückt, so darf der Gegner die Uhr des Spielers wieder in Gang setzen und verlangen, dass die Uhr korrekt bedient wird. Der Spieler verliert nach Ablauf der Spielzeit, dessen Zeit als erstes abgelaufen ist – wenn zuvor am Brett keine Entscheidung herbeigeführt werden konnte. Der Partner kann – wenn noch Zeit ist – weiterspielen.

3. Bauern und Bauernumwandlung

Bauern dürfen für Weiß von der 2.ten bis zur 6.ten Reihe – für Schwarz von der 7.ten bis zur 3.ten Reihe eingesetzt werden. Zieht ein Bauer zur Umwandlung auf die letzte Reihe, darf der Spieler die gewünschte Figur – egal ob auf der „Hand“ oder auf dem Brett – von der gegnerischen Partei einfordern. Er kann jedoch nur aus dem Figurenrepertoire wählen.

4. Verhalten der Spieler

Die Spieler einer Mannschaft dürfen sich beraten. Es ist erlaubt, dass ein Spieler seinem Partner sagt, welchen Zug dieser machen soll. Er darf den Zug jedoch nicht auf dem Brett seines Partners ausführen. Ebenso ist es gestattet Figurenwünsche auszusprechen. Ein Spieler muss seinen Gegnern auf Verlangen zeigen, welche Figuren er in der „Hand“ hält.

5. Berührt – geführt

Wird ein auf dem Brett befindlicher Stein berührt, so muss er gezogen werden, falls dies möglich ist. Die Berührung einer zugunfähigen Figur (blockiert, gefesselt, unfähig zur Abwehr eines vorliegenden Angriffs auf den eigenen König; bei König auch alle Fluchtfelder bewacht) bleibt ohne Folgen, solange der Zug noch nicht abgeschlossen ist. Ein Zug ist abgeschlossen und kann nicht mehr zurückgenommen werden, wenn die Uhr gedrückt ist.

6. Regelwidriger Zug/regelwidriges Einsetzen

Ein regelwidriger Zug verliert die gezogene Figur an den Gegner, wenn er dies vor seinem eigenen Zug reklamiert. Der Gegner darf die regelwidrig bewegte Figur ersatzlos vom Brett nehmen und ist sofort selbst am Zug.

Beispiele für regelwidrige Züge: Schach eingesetzt, Matt eingesetzt, Bauer auf falsche Reihe eingesetzt, Springer falsch gezogen.

Sollte der Gegner die Regelwidrigkeit erst nach Abschluss seines eigenen Zuges erkennen ist eine Reklamation ausgeschlossen.

7. Matt

Sollte an einem Brett ein Spieler mattiert werden, so darf er jeden beliebigen Zug machen u. a. mit seinem König eine gegnerische Figur schlagen und seinem Partner geben. Seine Zeit läuft solange weiter bis sein Partner einen gegnerischen König zurückholt. Sollte dies erst nach Zeitablauf gelingen ist die Partie an diesem Brett verloren.

8. Zeitüberschreitung

Zeitüberschreitung kann erst zur Beendigung der Partie führen, wenn dies von der gegnerischen Mannschaft reklamiert wurde.

9. Stellungswiederholung

Bei dreimaliger Stellungswiederholung auf einem der beiden Bretter gilt der Kampf an dem jeweiligen Brett als Remis. Der Kampf am anderen Brett wird weiter fortgeführt bis zur Entscheidung. Zur reklamierende Spieler muss hierzu ansagen und die Züge laut mitzählen. Die Uhr wird danach angehalten.

10. Kampf mit zwei Königen

Sollte eine Mannschaft einen gegnerischen König besitzen, so kann dieser als regelkonforme Figur mit eingesetzt und verwendet werden. Auch kann mit dem König der Gegner regelkonform mattiert werden.

11. Punkte

Die Punkteverteilung ergibt sich aus der Summe der Einzelergebnisse an den Brettern von 0 bis 0,5 bis 1 bis 1,5 bis 2.

12. Mannschaft im Turnier

Während des Turniers bestehen fest gesetzte Mannschaften, wobei die Farbwahl den Spielern innerhalb der Mannschaft selbst überlassen bleibt.

13. Brettfolge

Die Mannschaftsreihenfolge wird durch Los festgelegt. Die erstgenannte Mannschaft hat am ersten Brett weiß.

14. Ersatzspieler

Eine Mannschaft besteht aus zwei Spielern und höchstens einem Ersatzspieler. Der nicht spielende Ersatzmann darf seine Mannschaft nicht unterstützen

15. Zuschauer

Durch Zuschauer beeinflusste Partien können vom Turnierleiter neu angesetzt werden. Der Störenfried kann aus dem Spielsaal verwiesen werden. Die von Schachturnieren gewöhnte Ruhe kann bei Tandem-Turnieren nicht verlangt werden.

16. Turnierauswertung

Turniersieger ist die Mannschaft mit den meisten Siegen. Bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich. Bei Unentschieden im direkten Vergleich entscheidet die Qualität des nächsten Sieges, d. h. welche Mannschaft gegen den 3., 4., usw. gewonnen hat. Sollte auch hier Gleichheit herrschen wird ein Entscheidungskampf über 5 Minuten ausgetragen.

17. Weitere Regeln

Ansonsten gelten die Blitz- und FIDE-Regeln für Schach.